SOMMAIRE

Intro

la survie est un dangereux sport d'équipe : mieux vaut avoir les autres grognards dans son camp !

Un jeu OSR qui aurait l’ambition de mécaniser TOUT les suppléments d’univers de Millevaux

At the beginning of your game document, describe 3 things about your system that are different than almost every other game.

Ecorce : aventures extrêmes dans les ruines et les forêts de Millevaux. Viscéral. Survivaliste. A l’ancienne.

Gritty is the new badass

Le thème du jeu est l’endurance, la résilience

Résumé des règles

Les mécaniques de base sont les suivantes :

Mon moteur de base c'est D&D1 (plus exactement sa copie Sword & Wizardry, par Matt Finch), avec du rhabillage et des modifs.

3 malédictions (classes de personnages) : tueur, idolâtre ou hanté (en gros c'est guerrier / prêtre (magie religieuse, druidisme, nécromancie lazaréenne, chamanisme…) / mage (gastromancie, sorcellerie...)

3 espèces : humain, maletrait (mutant), corax (i.e corbeau-garou)

On ne joue que des niveaux 1. Ensuite pour progresser, il faut s'entraîner ou s'augmenter (cybernétique, magie, symbiose, technologie…) point par point.

on gère l'encombrement en kilos : tu peux porter autant de kilos que de points d'OS.

Créa de perso : les 6 carac de D&D tirées avec 3D6

On peut avoir des avantages ou des désavantages (tu jettes deux fois le dés et tu garde le pire ou le meilleur, selon).

Le gros du taf de développement ça va être de déterminer toutes les listes (matos, sorts, intrigues, décors, figurants, bestiaire, etc.)

Feuille de personnage

Inverser le jet de sauvegarde et le renommer vulnérabilité ?

Abois / supplice, mettre sur feuille perso à côté des PV

Feuille de personnage : réorganiser pour pas trop mélanger le passif et l’actif, et faire un compartiment dédié aux souvenirs, avec des numéros pour tirer les oublis au hasard

mettre bonus attaque à distance sur fdp, et mentionner que les mains nues font 1d3

nature renommer espèce

Création de personnage

Tirage aléatoire de 4 équipements. Si on dépasse sa portabilité, on rejette l'objet le plus encombrant.

tous les persos sont handicapés et surdoués (une force + un handicap)

Espèce : 1-4 humain, 5 maletrait, 6 horla

Carac : viande nerfs os crâne tripes gueule couenne = correspond à for dex con int sag cha CA ascendante

Penchant : 1-2 ordre 3-4 ambivalence 5-6 sauvage

Avec l'emprise et l'oubli, on ignore de quel sexe on est

au lieu de classe dire malédiction : 1-2 la tuerie, 3-4 l'idolâtrie et 5-6 la hantise. Ce ne sont pas censées être des armes, mais ce sont les seules que vous avez

Pour chaque objet, tirer 1d20 : 1 arme 2 armure 3 mixture 4 ration 5 boisson 6 objet mémoriel 7 objet hanté 8 relique 9 tatouages, scarification et autres altérations de la peau à des fins mémorielles 10 outil ou objet de maraude 11 objet de valeur 12 consommables 13 souvenir 14 servant 15 caps 16 animal 17 plante 18 terre ou minéral 19 véhicule 20 parchemin

liste de matériel au départ : rajouter de la drogue ?

Etat physique et mental : 1-3 aux abois, 4-6 au supplice

Espèces

bonus sauvegarde : humain + 3 contre la douleur, corax + 3 contre l’oubli, maletrait + 3 contre l’emprise

On peut jouer un corax. Quand il se transforme en corbeau, ses habits et son stuff tombent là où il s’est transformé.

Corax en forme Corbeau, s’il est attaqué, tombe à 0 PV sur une touche

Quand les corax vendent leurs souvenirs généalogiques (qui sont inépuisables), ils perdent 1 PV par souvenir

maletrait : porteur d’empreinte : tout humain qu’il touche peut acquérir une mutation, sauf si la personne qui joue l’humain arrive à justifier comment elle se prémunit ou résiste à la mutation

Maletrait = force + handicap supplémentaire

Malédictions

classes de mage : le hanté ? Sorts de sorcier

Instinct du tueur : art martial pouvant être acquis lors d’une formation auprès d’un mentor. Permet de faire 1d6+2 dégâts à mains nues. S’accompagne d’un jet de sauvegarde contre la folie (sinon, rage berzerk). Réservé aux tueurs

Armures : interdites pour les hantées ?

Techniques de combat à débloquer pour un tueur en progression : Art du combat arboricole

Hanté : renommer Sorcier

Force / Handicap

Handicap : tirer au d8 puis au d20

Force : tirer sur la table des handicap et « inverser » le résultat (aveugle devient hypervision, etc.)

1-2 Inapte au corps-à-corps
3-4 Chétif
5-6 Pas de réflexes
7-8 Inapte au tir à l'arc
9-10 Déteste les armes à feu
11-12 Douleurs au dos
13-14 Main gauche faible
15-16 Main droite faible
17-18 Jambes raides
19-20 Pas à l'aise dans son corps

2 Os :
1-2 lépreux
3-4 tuberculeux
5-6 pestiféré
7-8 âgé
9-10 juvénile
11-12 hémophile
13-14 souffre de vertige
15-16 s'évanouit facilement
17-18 os fragiles
19-20 intolérances alimentaires

3 Nerfs:
1-2 boîte d'une jambe
3-4 manque une main
5-6 manque un bras
7-8 unijambiste
9-10 maladroit
11-12 cul-de-jatte
13-14 ne peut pas courir
15-16 ne peut pas se pencher
17-18 inapte au tir
19-20 ne sait pas esquiver

4 Perception :
1-2 sourd
3-4 mal-entendant
5-6 borgne
7-8 mal-voyant
9-10 aveugle
11-12 stupide
13-14 crédule
15-16 influençable
17-18 libertin
19-20 manque de jugeotte

5 Tripes :
1-2 suicidaire
3-4 indécis
5-6 dépressif
7-8 lâche
9-10 égoïste
11-12 loyal
13-14 peur du surnaturel
15-16 dévot
17-18 paranoïaque
19-20 pessimiste

6 Emprise :
1-2 mutation au visage
3-4 mutation aux bras
5-6 enragé
7-8 trait animal au visage
9-10 trait animal sur le corps
11-12 fait dysfonctionner la technologie (contre son gré)
13-14 ne perçoit pas l'emprise
15-16 séduit par l'emprise
17-18 attire les horlas
19-20 contamine son entourage

7 Égrégore :
1-2 pertes de conscience
3-4 possédé
5-6 superstitieux
7-8 double personnalité
9-10 entend des voix
11-12 fait peur aux animaux
13-14 aura maléfique
15-16 attire les spectres
17-18 porte malheur
19-20 ne perçoit pas l'égrégore

8 Mémoire :
1-2 amnésique
3-4 incapable de tenir une promesse
5-6 faux souvenirs
7-8 troubles de l'identité
9-10 fou
11-12 ne reconnaît pas les visages
13-14 ne s'attache pas aux personnes
15-16 amour passionnel
17-18 personne à charge
19-20 dette

Définir l’aventure commune

+ Quand l'équipe propose plusieurs concepts d'aventures, les fusionner. Par exemple : L'équipe avait plusieurs concepts d'aventures, entre la traque de Mr Vilain, le farming dans le camp militaire et la constitution d'une tribu de chasseurs-cueilleurs. J'ai proposé qu'on fusionne les trois, et que la tribu soit déjà en partie constituée.

préparation : soit vous demandez aux joueuses de proposer une aventure avant que vous prépariez (en fonction), soit vous préparez un sandbox sur lequel pourra se greffer n’importe quelle aventure

Combat

Tuer un humain, un animal ou un horla :
+ le hanté perd 1 PV de choc mental, l'idolâtre en perd 2, le tueur est immunisé.
+ on récupère un souvenir de sa victime. Jet 1d6 : 1-3 souvenir directement utile ; 4-5 souvenir non directement utile ; 6 souvenir traumatique (jet de svg contre la folie pour éviter une perte de 1 PV)
+ Je permets aussi aux personnages de récupérer le matériel qui a été précédemment décrit sur les victimes (ici, les armes de brigands) et une fouille permet de trouver un item supplémentaire tiré au d20 sur la même table que celle de création de personnage.

on peut utiliser le décor pour se battre

on peut faire une attaque pour baisser la puissance adverse

un action + une manoeuvre + un déplacement par round : En combat, on évite les déclarations de type "j'attaque ou je défends". Quand c'est ton tour, tu dis ce que tu fais et l'arbitre décompose dans sa tête en deux manoeuvres (OK, là il déclare qu'il frappe et ensuite qu'il tente de désarmer), tu jette ton dé d'attaque, si tu passes la Couenne de l'adversaire alors tu passes tes deux manoeuvres et l'adversaire t'en passe une. Donc c'est brutal, parce que même quand c'est toi qui attaques, tu peux te faire tuer (on applique les dommages des deux camps en simultané). En plus si tu rates, tu ne passes qu'une manoeuvre et l'adversaire t'en mets deux. Quand c'est le tour des monstres, tu dis comment tu réagis à l'attaque du monstre, mais en gros c'est pareil sauf que c'est le monstre qui fait le dé d'attaque, s'il réussit il te passe deux manoeuvres, s'il rate, il t'en passe qu'une et toi tu lui en mets deux. CP = la manœuvre basique défense permet d'annuler une action de riposte de l'adversaire. l'arbitre considère que c'est la première manœuvre annoncée qui est maintenue en cas d'échec, et en cas de réussite, l'adversaire a le droit de copier la manœuvre secondaire

Je fais beaucoup de bruitages, de mimes et de gestes. Je claque dans mes mains pour simuler les impacts. Les descriptions sont viscérales. En gros les combats ont un gros côté tactique et un gros côté esthétique.

phase d'observation au début du round, chaque pj peut récupérer une info (handicap de pnj ou autre, actionnable)

chaque marelle apporte des avantages et désavantages (gérer en house rule)

définir les objectifs d'un combat

une seule action par round

figurines utiliser des briques de legos

Si un combattant fait une description stylée, ne lui accordez pas de bonus, mais modifiez le comportement des figurants

Pendant le tour de défense, ce sont les défenseurs d'une même marelle qui choisissent qui prend les coups (et donc fait les jets de défense)

malus d'armure : c'est juste un malus en discrétion. Pas de malus en mouvement : les soldats entraînés restent assez libres de leurs mouvements. Peut être une marelle de déplacement de moins

en mêlée ? Le vrai problème de l’armure, c’est son encombrement : on ne peut pour ainsi dire plus rien porter

Une fois qu’un perso est tombé à 0 PV (ou se fait toucher alors qu’il est toujours à o PV), on jette le dé de survie : 1d6. 1 : KO (juste assommé), dure un quart de journée maximum / 2.Perte d’un souvenir / 3. Perte d’un point de CAR : 1 viande 2 os 3 nerfs 4 tripes 5 crâne 6 gueule. / 4. Chute (1-2 nature 3-4 penchant 5-6 malédiction) / 5 Agonie (on a un quart pour soigner le personnage sinon il meurt) / 6. Mort définitive. Seul un sort de nécromancie peut le faire revenir d’entre les morts, mais avec des chances qu’il devienne un figurant.
En théorie, les PNJ meurent à zéro PV (sauf si leur adversaire préfère les assomer / neutraliser). pas de jet de survie pour eux.

En défense : une seule contre-attaque par perso.

Récupérer la flèche de son adversaire : coûte une manœuvre

Succès critique à un jet de sauvegarde : gain d’une immunité : on n’a plus besoin de rejeter le dé pour une situation équivalente. Echec critique : mort

Attaques spéciales : le figurant choisit si elle s’accompagne de dommages ou non (ou le MJ en fonction de la véracité)

Comment infliger des effets ? (blessures ciblées, assommer…)

Jets de sauvegarde contre la mort (si échec, mort ou élimination du personnage, sans passer par la case diminution du dé)

assommer, mutiler, projeter, désarmer : fonctionne sur une touche réussie, on annule les dommages. Ne fonctionne pas sur les animaux et les horlas

sur un succès critique (ou échec critique sur jet de svg), les monstres infligent des attaques mutilantes

les sauvegardes : contre l’oubli, contre l’emprise, contre l’égrégore, contre la folie, contre la douleur
en combat, on peut se blesser en frappant : c’est la fracture du boxeur (sur un échec critique d’une attaque à mains nues)

On peut prendre l’attaque à place d’une autre cible

Autoriser les actions héroïques sur succès critique

épee contre armure : il faut guider sa lame en la tenant avec l’autre main, ou utiliser l’épee comme une masse. Les combats sont des mêlées en corps à corps très rapproché où on cherche à désarmer et à trouver le défaut de l’armure

sortir une arme portée dans le dos prend un round, car ça n’a rien de pratique

les épées à deux mains sont plus faciles d’usage, mais l’épée à une main (qui pèse lourd sur une seule main) permet d’utiliser la main libre pour la lutte ou une deuxième arme

ceinturage/désarmement : on y arrive si on renonce à faire des dommages

les reliques fonctionnent alors qu'elles sont pourries parce qu'elles sont chargées d'égrégore. Ainsi un vieux flingue rouillé va toujours fonctionner parce qu'il a déjà servi à tuer. De là à dire que toutes les armes sont maudites, il n'y a qu'un pas.

Jet de moral des monstres : 1d6, fuite sur 1-3. Pourquoi le même seuil qqsoit le monstre ? Parce ce qui varie, c'est les conditions selon laquelle l'arbitre décide de lancer un jet de moral (certains feront le jet dès que l'un d'eux est blessé, d'autres ne feront jamais de jet)

à chq fois qu'on fait des dégats, on inflige aussi un état (désarmé, sonné, refoulé, projeté, à terre…) et si on rate, c'est l'adversaire qui peut nous infliger l'état demandé

Quand on tue quelqu'un, on récupère un de ses souvenirs

la priorité numéro 1 du combat : fuir, ou maintenir son adversaire à distance, pour éviter le double kill

la priorité numéro 1 des adversaires est rarement de vous tuer : peut être vous humilier, vous piller ou vous faire prisonnier ou vous mutiler

utiliser les manœuvres d'aveuglement ou d'immobilisation pour imposer un malus de 5

si on n'annonce pas qu'on assomme, on frappe pour tuer

on peut racheter tous ses échecs ?

au lieu d'une défense classique, on peut utiliser un adversaire comme bouclier (ne marche qu'une fois par combat ?)

si on esquive un projectile, le copain derrière se le prend : il faut privilégier une parade avec son arme

tout objet est une arme

Un PNJ à 0 PV peut être assommé, fait prisonnier, pris en otage, interrogé ou rajouté à son camp

Déplacement : mètres + bonus en nerfs

- Oui, on peut enfiler une cotte de maille complète en 5 minutes. Pas en moins... et rarement en plus.
- un soldat fatigué dort partout, y compris dans sa full plate ; il y a quelques témoignages historiques à ce sujet.
- Les armures métalliques vous gèlent en hiver et vous cuisent en été. Ce n'est pas pour rien qu'on ne les porte que pour la guerre.
- Non, un archer ne transperce pas une pomme à cent mêtres. Pas sans lunette de visée... ho... wait...
- Oui, les arts martiaux médiévaux aux épées, haches, masses et lances européens ont existés. Et pas pour faire semblant. Au 14ème siècle, il y avait même des écoles et des manuels-
- L'arme préférée de l'espèce humaine est le javelot. Nous sommes carrément fait biologiquement pour les armes de lancer et, du soldat au chevalier, tout le monde avait au moins une lance sous la main en combat, avant de passer à la mélée.
- Non, les Celtes ne se battent pas à moitié à poil, ils ont inventés la cotte de maille et leur civilisation était voisine, équivalente et proche de celle de Rome.

- Oui, on peut courir en full plate et sauter et monter à cheval sans aide. ok, faut des muscles et on ne le fait pas longtemps, mais on peut !
- Une épée, c'est des semaines de travail, de l'acier (souvent damassé) et une science de haut niveau pour la forger. Ca vaut pas trois zlotys et ç'est fait pour durer au moins une vie. Ok. sauf si elle a été forgée par des Chinois... ils étaient très nuls pendant longtemps en métaux (mais coté industrie, même dans l'antiquité, woot !)
- En attelage, tu perds un de tes chevaux, tu es dans la merde pour continuer avec celui qui reste : il faut adapter le char, ce qui implique fabriquer une ou plusieurs pièces en bois.
- Les vikings n'ont jamais eu de casque à cornes. En fait, personne n'en jamais eu (sauf en cérémonie ou apparat) ! C'est un accessoire très con quand tu es en guerre, parce que c'est l'endroit où taper pour virer ton casque !
- L'épée ne se porte pas dans le dos (oui, je sais, mais c'est trop cool ! Mais voilà, non). Pareillement, non, vous ne portez pas votre grande épée au coté (l'épée bâtarde de D&D), mais sur votre cheval, ou à la main, ou porté par votre écuyer. Et si on on peut porter une épée au côté, ça devient très chaud si on en a une de chaque coté, pour ne pas s’emmêler les pinceaux.

Marelles

Ce qui existe en jeu de rôle pour schématiser un combat :

On peut se limiter à décrire le lieu de l'action sans support visuel. Si l'on veut s'assurer que les joueurs aient les meilleures informations pour prendre des choix tactiques informés, ça me paraît défaillant. Les joueurs peuvent avoir une idée complètement différente des dimensions d'un lieu ou des objets qui la composent, oublier l'existence de tel élément et les positions des différents personnages.

Pour pallier à ces défauts, on a classiquement recours à un plan pour visualiser le lieu et des pions pour visualiser les personnages. C'est déjà mieux mais cela pose d'autres problèmes. Si on utilise un plan du commerce, il peut nuire à l'immersion s'il ne correspond pas parfaitement à la situation décrite. Si on dessine un plan à main levée, on peut faire un dessin très moche ou faire des erreurs de proportions, comme représenter une voiture aussi grosse qu'un immeuble. Ceci va aussi nuire à l'immersion. Surtout, le plan montre ses limites quand on veut visualiser les trois dimensions.

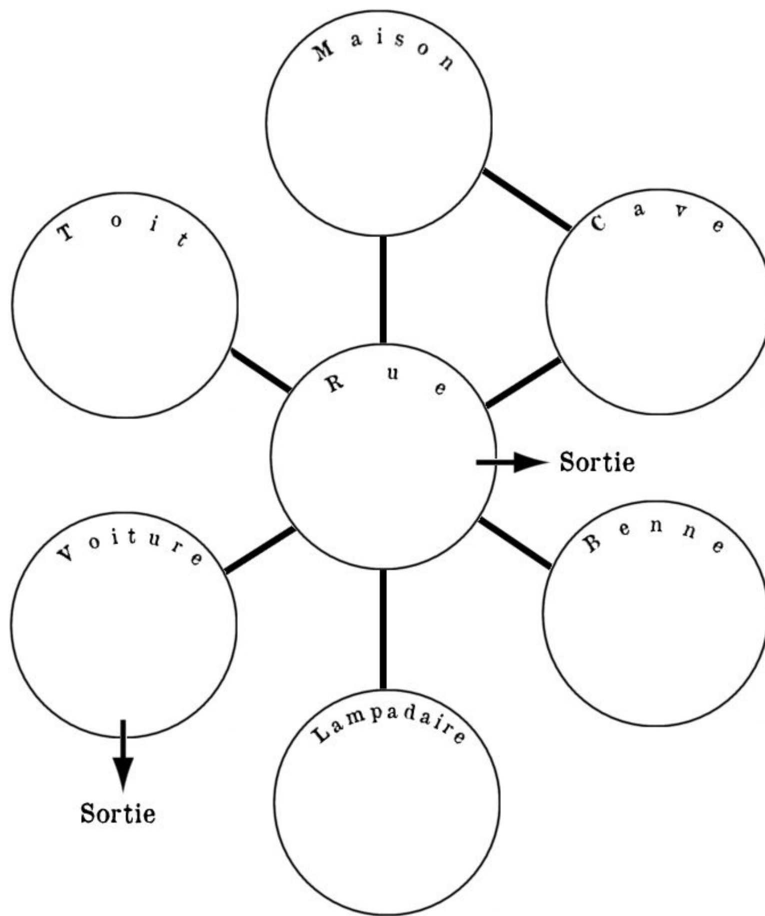
Imaginons une situation simple. Une rue, une maison au bord de la rue. Une entrée de cave derrière la maison. Que se passe-t-il si un personnage monte sur le toit, un autre entre dans la maison et un troisième entre dans la cave ? Que ce passe-t-il si les joueurs veulent zoomer ou dézoomer sur la scène ? Et si un personnage monte à un lampadaire ou se cache dans une poubelle ? Les deux éléments n'étaient pas sur le plan mais un joueur a suggéré leur probable existence et je l'ai validée. Et si un personnage traverse la rue en voiture ? A cela on va rajouter les problèmes des distances. Quelle est l'échelle du plan ? Y a-t-il un quadrillage pour se repérer ou faut-il utiliser une règle ? A quelle vitesse se déplacent les personnages ? Une situation très simple devient difficile à gérer avec un plan. Conséquence : les joueurs autour de la table n'ont plus de référentiel commun, la confusion s'installe, les joueurs ne peuvent plus faire de choix informés.

Les particularités de ce jeu :

+ L'oralité ne me suffit pas pour faire visualiser une scène d'action dans l'espace. Les descriptions du MJ servent à décrire un environnement oppressant, opaque, obscur. Pas à donner les mensurations et les caractéristiques d'éléments abstraits.
+ Les plans conviennent rarement. Allez dessiner un plan de forêt ! De surcroît, on n'a pas besoin de distances précises. Je ne gère pas les déplacements en mètres mais en marelles que peut franchir un personnage. On veut surtout savoir le point qu'il peut atteindre pendant son round.

Comment les marelles résolvent le problème :

Les marelles sont des ronds le MJ dessine sur sur une feuille. Il écrit au crayon de papier sur un bord intérieur de chaque marelle l'endroit qu'elle symbolise.
Reprenons l'exemple de la scène d'action avec une rue et une maison.



D'abord, il crée une marelle pour désigner la Rue. Il écrit « Rue » au crayon de papier sur le bord intérieur du rond. Il écrit au crayon de papier sur cette marelle tous les noms des personnages et figurants présents dans la Rue.
Pourquoi a-t-il fait une marelle pour la Rue ? Parce qu'il a décrété que tous les personnages dans la Rue étaient en situation de corps-à-corps.

Il rajoute une marelle pour l'intérieur de la Maison. Il la place à côté de la Marelle Rue et précise aux joueurs que ces deux marelles sont adjacentes : il dessine un trait entre les deux marelles, qu'on appelle aussi un **bras de marelle**.

Un joueur demande s'il peut entrer dans la porte de cave derrière la maison. Le MJ rajoute une marelle Cave , il la place à côté de la Rue et de la Maison (on peut aussi passer dans la Cave par là).

Un joueur demande s'il peut monter sur le toit. Le MJ rajoute une marelle Toit, il la place à côté de la Rue. Il déclare qu'elle n'est adjacente qu'avec la Rue. Il annonce que le toit est assez haut (il a prévu, au cas où quelqu'un l'escalade, d'en faire une sorte de piège). Le joueur n'est pas d'humeur aventureuse et décide plutôt que son personnage se cache dans une benne à ordures dont il suppose l'existence. Le MJ valide. Je crée une Marelle Benne à ordure à côté de la Rue

Un personnage arrive à bord d'une voiture qui roule au ralenti. Le MJ crée une marelle Voiture et écrit le nom du personnage dessus. Il place la marelle à côté de la Rue, de la Maison et de la Benne à Ordures.

Le MJ peut rajouter des marelles pour toutes les manœuvres des personnages. La seule zone qui n'est pas représentée, c'est la zone de fuite. Mais dès que qu'un personnage ou un figurant fuit, il faut créer une marelle pour la zone où il se rend. S'il y a des renforts cachés plus loin, il faut créer les marelles où ils se trouvent et les marelles qui les relient à la zone de combat.

Pour récapituler :

Les marelles permettent de zoomer ou de dézoomer à volonté et de gérer les trois dimensions en me concentrant sur les objets nécessaires aux choix tactiques informés.
Un personnage peut se déplacer d'une marelle par tour. Il peut dépasser cette limitation s'il a un véhicule (*cf Figurants*).

Pour schématiser ce déplacement, le MJ gomme le nom du personnage sur la marelle de départ, et le réécrit sur la marelle d'arrivée.

Les marelles permettent de visualiser des scènes d'action de façon fluide et précise, quelque soit le nombre de personnages impliqués ou la complexité des lieux. Elles fournissent un référentiel commun aux joueurs et permettent de faire des choix informés.

Tout est en marelles :

+ Le danger et le combat peuvent survenir partout, à tout moment. Le MJ doit toujours pouvoir positionner les personnages et les figurants sur des marelles, et aucune marelle ne peut être dessinée sans être connectée à une autre marelle.
+ **Prévoir trois coups d'avance :** toujours préparer trois marelles plus trois marelles encore non dévoilées, et varier les environnements. Ça oblige à donner une certaine texture à l'univers.
+ Les portées des armes définissent la distance en marelle que l'attaque peut atteindre.
    Portée 1 : corps-à-corps : on peut attaquer un adversaire dans la même marelle que soi.
    Portée 2 : allonge : on peut attaquer un adversaire dans la marelle adjacente
    Portée 3 : tir moyen : deux marelles de distance
    Portée 4 : tir long : trois marelles de distance
    Portée 5 : hors vue : trois marelles de distance
    Portée 6 : hors audition : quatre marelles de distance
+ **Une marelle hors vue est hors vue, on ne la voit pas, ni les figurants qui l'occupent. C'est le principe du brouillard de guerre.**

Chute

Tout maletrait est un horsain en puissance : chute > horsain > horla

Chute du hanté : il attire sur lui des horreurs liées à l’égrégore

Chute du tueur : il doit tuer un humanoïde tous les quarts (diurnes ou nocturnes), sinon il devient un PNJ tueur

Ecrire une règle pour chaque chute de sorte à ce que les chutes restent jouables avec une condition à remplir pour rester PJ et une possibilité de se relever de sa chute

Chute du hanté : un horla l’attaque ou tente de le posséder ou l’égrégore tente de le transformer en horla tous les quarts diurnes ou nocturnes selon le moment de sa chute

On peut précipiter soi-même sa chute en échange d’un avantage narratif dans la situation précédente (il faut que le lien entre les deux paraisse logique)

Un 5 au jet de mort et on chute selon la pente naturelle de sa nature, penchant ou malédiction.

Pendant cette première chute, il est demandé à la joueuse d'impacter son roleplay, mais aussi l'arbitre, une fois par quart, peut demander un jet de sauvegarde contre la folie sous peine d'imposer un comportement négatif associé à la chute. Si le personnage fait à nouveau un 5 à son jet de mort, soit il chute sur un autre versant (s'il avait chuté en humanité, il chute en penchant), soit il chute sur le même versant, selon ce que disent les dés. Chuter deux fois sur le même versant implique cette fois-ci de devenir un figurant. Le personnage peut encore être sauvé de cette deuxième chute, à condition que les autres personnages s'emploient à le relever.

Abois / Supplice

Tous les PJ aux abois : paranoïa collective : le MJ peut balancer une fausse info par quart

Quand on passe à 0 PV, on passe en mode « au supplice »

On peut vendre son supplice (et repasser aux abois) aux amateurs de souvenirs extrêmes (en fait, on vent le souvenir de sa souffrance et de son expérience de mort imminente)

Etat de supplice peut être dépensé pour une obole ou pour acheter un réflexe de vétéran ou un flashback. Le MJ peut proposer de passer en supplice en échange d'un pétage de câble

On peut employer des calmants pour faire passer du supplice aux abois

passer en supplice génère un horla ?

abois : jet de svg contre douleur ou pétage de plombs 1 x par quart, inspire la solidité (bonus +1 jet loyauté). Pour passer en supplice : conso d'un souvenir de douleur, passage à 0 PV, choc violent, automutilation. Supplice : jet de svg contre douleur ou impossible de dormir, inspire la peur (malus -1 jet loyauté). Pour passer aux abois : vente de son souvenir de douleur, conversion douleur en flachebacque (poser une question au MJ?), conversion en réflexe de vétéran, réception d'un soin ou d'un réconfort (avec ou sans récup de PV)

se prendre une cuite permet de passer du supplice aux abois, voir à un troisième état : la tranquillité

Abois : -1 au jet de mort

deux d20 : un dé noir (dé d'abois) et un dé rouge (dé de supplice) : le dé noir fait des critiques sur 1 (échec critique) et sur 20 (succès critique), le dé rouge fait des critiques sur 1-5 et 16-20
si majorité de PJ aux abois, le groupe ne peut pas être pris en embuscade

+ Je comptais sur les dés rouges / dés noirs pour savoir d'un simple coup d'oeil dans quel état était les personnages mais ça n'a pas fonctionné parce que les joueurs gardaient les deux dés devant eux (et parfois ils ne se rappelaient pas bien eux non plus quel dé ils devaient utiliser). Il faudrait vraiment que je centralise tous les dés au milieu et on met devant soi seulement son dé d'état actuel.
quand on transforme un RP de joueuse en souvenir, la passer en mode supplice pour « payer » le souvenir ?

Aux abois : en cas d'embuscade, on a le droit d'agir pendant le tour de l'embusqueur

récupérer un souvenir permet de passer du supplice aux abois

aux abois : jet de svg pour pas s'endormir pendant son tour de garde

Économie

Les souvenirs peuvent être revendus, ils servent de monnaie. Le supplice est considéré comme un souvenir qu'on peut revendre, seulement seuls les plus masochistes sont intéressés par ce genre de souvenir.

réfléchir sur toute l'économie d'attrition (bouffe, sommeil, maladie, fatigue, blessures, emprise, lumière) et comment on peut dépenser une ressource X pour gagner Y

Into the odd, gestion maladie (faire baisser carac)

Usures : matériel, emprise, faim, soif, froid, maladie, fatigue, folie, parasites, vigilance, addiction.
Recharges : réparation, purification, festin, libation, chauffage, remède, sommeil long, exorcisme, soins, calme, cure

L'amour, le devoir familial et l'amitié peuvent être gérés comme une usure

Repos : on récupère 1 PV (sans pouvoir dépasser le max de classe) par quart de repos.

A chaque acquisition d'objet, on peut tenter un jet de mémoire

Intempérie : utiliser matériel ad hoc ou refuge, ou sinon on contracte une maladie

A chaque perte ou vente de souvenir, Jet de svg contre la folie pour simuler le manque lié à l'oubli

Pour guérir des usures : ordres hospitaliers pour le corps, ermites ou amis pour l'esprit, parfois payant, parfois gratuit

Gérer toute l'attrition physique et mentale sur les PV

Objet cassé sur échec critique. Usure : tout est usé, même les reliques, et les objets neufs ont des vices de fabrication

1 caps = 1 pa. (autrement dit, multiplier tous les prix par 10 car la dotation de base est de 3d6 x 10 pa)

Les rations ne tiennent pas l'humidité : n chances sur 6 qu'elles soient gâtées (n égal nb jours)

Manger des animaux crée des horlas

Faire une prière après avoir tué un animal permet de ne pas réveiller un horla

tuer coûte des PV : 1 pour le sorcier, 2 pour le prêtre, 0 pour le tueur (avec un multiplicateur pour les plus grosses créatures?)

Pour les matériels et services, on peut faire un jet de fiabilité : dé de oui-non bizarre

On peut tout réparer !

quand tu te fais réparer, tu pers un souvenir

les souvenirs se périment quand ils sont stockés en dehors d'un être humain, on peut les stocker dans des esclaves

Entrainement / petite et grande obole ; on peut absorber les capacités d'un mentor ou d'un de ses esclaves / jet de sauvegarde et si raté on est obligé d'effacer des souvenirs pour faire de la place à l'équipement

1 J sans boire ou manger : perte d'un souvenir, sommeil : récup naturelle d'1 PV / quart de sommeil, perte d'un souvenir si nuit blanche

Table de cours du troc : 1d6 : sur 5 le taux de change est multiplié par deux, sur 6 par trois

Récup d'1 PV par quart de sommeil : il faut dormir dans de bonnes conditions (au chaud, au sec et au calme)

Débloque-t-on un souvenir à chaque fois qu'on touche un objet ?

Les objets hantés sont-ils aussi toujours des objets mémoriels ?

Les objets sont-ils tous des objets mémoriels à condition de savoir en extraire le souvenir ?

Ne donnez du butin que si les joueuses pensent à en rechercher

proposer des challenges type « aller faire caca dans les bois tout seul » et offrir un souvenir en échange

C'est possible que quand on récupère le souvenir d'un mort, c'est un souvenir que la personne elle même avait oublié

On ne peut avoir un flashback que quand on est seul : loin des autres ou quand ils dorment
quand un personnage meurt, on apprend un de ses souvenirs perdus

trois périodes de jour, cinq périodes de nuit (on dit aussi des quarts : il y a trois quarts de jours et cinq quarts de nuit, en référence à l'expression « prendre son quart » pour les gardes de nuit)

vol de carac

les entraînements peuvent être payés comme des services, notamment contre des souvenirs ou des caps

Quand on tue ou pille les membres d'une faction, il faut s'attendre tôt ou tard à des conséquences, voire des représailles

Si un personnage oublie la quête du groupe : on invente une motivation profonde qu'il avait pour accomplir la quête (et que bien sûr le personnage oublie aussitôt… mais que l'arbitre garde en mémoire) avant de supprimer le souvenir de la quête.

récolte d'objet mémoriel : on peut absorber le souvenir contenu à l'intérieur ?

sauver d'une blessure par balle : il faut avant tout comprimer l'hemorragie

Absorber les souvenirs d’un objet (objet mémoriel, parcho de sort, livret technique) efface l’objet. Le temps d’absorption dépend de la quantité d’infos de l’objet

Quand on perd un souvenir, il y a une chance sur 6 que ça soit l’objectif du groupe (à moins que le groupe ait pris des précautions particulières pour se rappeler de son objectif) : alors c’est tout le groupe qui oublie son objectif

Recourir à un soigneur : l’arbitre fait un jet de oui-non-bizarre pour savoir si le soigneur est compétent, et c’est à la joueuse de devenir la fiabilité du soigneur selon le roleplay qu’en fait l’arbitre.

évènement marquant qui fait perdre des PV (dégats mentaux) : gain d’un souvenir en contrepartie

- L'homme médiéval se lave... remplacer l'eau par les parfums et oublier l'hygiène corporelle date du 17ème siècle et est d'inspiration religieuse.
- On ne boit que rarement d'eau stagnante ou courante en Occident. On cuit des choses avec, on se lave, on l'emploie pour tout, mais faut avoir très soif ou être très courageux pour boire de l'eau qui ne sorte pas d'un puits ou d'une source reconnue saine (jet de nuisibilité pour l’eau des rivières)
- Une maison citadine médiévale typique, c'est 3,5m2 à 5m2 par personne. Oubliez l'intimité.
- L'isolation est un truc moderne et le feu de cheminée un truc dangereux. Vive la chaleur humaine et animale pour se tenir chaud.
- Jusqu'au 16ème siècle, les femmes maîtresse d'arme, forgeronne, libraire, imprimeuse ou encore de sciences étaient on ne peut plus courant. On sait désormais que la parité dans les métiers était répandue, jusqu'au 17ème siècle.
- de la fin de l'antiquité jusque vers le 11ème siècle, les religions se croisaient souvent et étaient très variés, y compris le paganisme. Lors d'un procès, il était courant de demander au prévenu : quel est ton dieu ? afin de connaître le code de loi à lui appliquer !
- A Millevaux, l’athéisme (ou plutôt l’ignorance du divin) est aussi très répandu.
- La fourchette ne s'est répandue dans les cours occidentales qu'au 15ème siècle. L'assiette (comme le verre) est un truc tardif et peu courant dans les campagnes jusqu'au 11ème siècle. L'homme médiéval mange à la main et à la cuillère, dans des bols et sur de grosses tranches de pain sur laquelle on pose sa pitance. Il boit dans un bol, ou une choppe, souvent partagé avec d'autres convives.
- Jusqu'au 16ème siècle, vous êtes blessés, vous pouvez avoir une chance d'être bien soigné (y compris par des religieux). Du 16ème siècle jusqu'à la fin du 18ème siècle, vous êtes blessé, vous avez plus de chance que le médecin vous tue que la blessure.
- L'or ne coule pas à flot, en fait, quasi personne n'en verra jamais ! on paye avec des pièces d’argent quand on est riche, avec des piécettes d'alliages, bronze, cuivre et fer, pour la plupart du commun et on a de la chance si on a quelques sous. Pour les ruraux, on pratique beaucoup le troc et l'échange de service. Et les hommes les plus riches sont, comme de nous jours, incroyablement riches quand la moyenne des gens survit et se débrouille comme elle peut.
- La magie, les fées, les démons, les fantômes, les miracles, les malédictions tout cela, tout le monde y croit : c'est réel. En l'absence de science, c'est les mythes qui expliquent les choses terribles et étranges du monde. Et une petite prière, ou un fétiche de chance, cela ne fait jamais de mal.
- Entre mortalité infantile, mortalité en couche, mortalité hivernale (grippes et épidémies saisonnières), absence de vaccins, absence d0antibiotiques... l'espérance de vie moyenne jusqu'au 20ème siècle, flotte à 35-40 ans à la louche. L'individu qui fête ses 60 printemps, c'est un chanceux (ils sont pas si rares, mais c'est pas très commun). Celui qui fête ses 80, c'est l’ancêtre vénéré du coin !

Voyage

Un quart de marche forcée : vitesse x 2 (les invalides et les blessés ne peuvent pas suivre) / un quart de course : vitesse x 3 (perte de 1 PV, risque de ne pas voir certains pièges que l'arbitre veillera à mettre sous les pieds des personnages)

perte de PV par quart de course : modifiée par le bonus d'os

- Le poids de vos provisions en voyage au long cours est égal au minimum au poids de votre bardas et de votre armure cumulés. Soudain, on trouve les mules et autres ânes utiles.
- Non, vous n'allez pas plus vite à cheval qu'à pied. Mais au moins vous allez plus longtemps et moins fatigué.
- un chevalier n'a pas un cheval... mais en général deux ou trois au moins, et un écuyer, voir toute une compagnie avec lui.

Identification

Une fois par aventure, tolérez qu’à cause de l’égrégore, un objet non identifié fasse exactement ce que son personnage croit qu’il puisse faire

L’arbitre peut ignorer l’identification officielle d’un objet pour lui préférer sa propre version ou celle suggérée par les joueuses

Feuille de route de l’arbitre : noter l’identification des objet

L’arbitre peut ignorer l’identification officielle d’un objet pour limiter le taux de surnaturel

Magie

magie : comment on récupère les sorts ?

Tout sort provoque un choc en retour. On ne peut trianguler que sur une personne qui nous aime.

Echec à un jet = choc en retour ?

Écoles de sorcellerie : veilleur, gastromancie, taromancie, sarcomantie, alchimie...

écoles d'idolâtres : nécromancie lazaréenne...

Pas de sort d'identification. Tous les objets spéciaux ont un nom correct et un nom de béotien : il faut deviner comment ça fonctionne

temps de mémorisation d'un sort ?

Idolâtres syncrétiques : perte de pts de tripes

en cas d'échec, la magie fonctionne quand même, mais avec une complication (tu veux ressusciter X, tu y arrives mais c'est un zombie)

Ainsi, je ne pense pas que les sorts soient trop coûteux. Il sont coûteux, c'est certain, il présente des risques d'échec et de se retourner contre le lanceur, mais en contrepartie cela met pas mal le personnage en valeur. D'autre part, on peut envisager qu'avec le stockage d'ingrédients, l'expérience, l'entraînement ou le recours à des initiateurs, le sorcier ou l'idôlatre puisse améliorer la facilité et l'efficacité de son sort.

Player Skill

"Gérer en narratif pur : Vous voulez forcer la porte verrouillée ? Hé ben crac, elle est enfoncée, on peut passer à la suite.

Et si on trouve que ça manque quand-même assez fort de challenge, il suffit alors d'y appliquer des conséquences ludiques et narratives intéressantes : enfoncer la porte relance l'action en attirant les gardes, en déclenchant un piège vicieux ou en s'ouvrant sur une révélation (évidemment) fracassante. (repris de Sébastien Delfino)"

interdire le rétrogaming (ah mais si j'avais su, je m'étais préparé / mais en fait j'avais fait telle chose)

L'objectif, c'est de faire un maximum de choix de personnage plutôt que des choix de joueuses
Interdit de revenir sur son action.

remplacer les compétences par le matériel : si tu veux crocheter, il te faut le kit de crochetage

résolution diceless en comparant les carac des adversaires

Sur le player skill : si tu n'as pas, tu fais et si tu as, tu fais mieux

Comment gérer les joueuses bagout ? Changer tout le temps de type de challenge (par ex jouer qu'un seul combat par séance)

La compétence de la joueuse c'est la compétence du personnage (flash d'égrégore, de vies antérieures?)

appliquer les règles de Choc en retour en creux du système

N'accordez pas la même solution deux fois de suite, ne posez jamais le même problème deux fois de suite

Une ruse fonctionne du moment que l'arbitre est convaincu et que personne ne moufte

Course poursuite : si les personnages n'emploient aucune ruse, ils perdent

(presque) tous les chemins sont dangereux

utiliser le vol de souvenirs mortuaire pour voler des compétences

les ennemis, en utilisant des techniques de combat, forment des tutoriels

Si un seul personnage part en éclaireur, alors il est discret. S'ils sont plusieurs, il y a des chances qu'ils ne le soient pas

Diplo RP récompenser autant le contenu logique que les bonnes tirades

entraînez les joueuses à poser des questions

la même ruse ne fonctionne jamais deux fois

Les penchants peuvent être interprétés comme des avantages (notamment sociaux)

Quand une joueuse pense à une solution, rendez-la possible même si ça ne semble pas faire partie de ce que propose le jeu : imaginez une péripétie qui puisse conduire à cette solution : ie un tueur cherche à détecter les penchants, inventez un figurant capable de le faire et ce qu'il demande en échange

Pour remplacer le jet sous carac (qui équivaut à un jet de compétence, ce qu'on veut éviter) : si malus de carac de 1, échec auto, si bonus 0 réussite avec contrepartie, si bonus de 1, réussite
on ne peut avoir de bonus qu'en cas d'avantage fictionnel, et non grâce à un objet magique ou un sort

dans Ecorce, pour chaque problème posé à la table, Thomas Munier attend de ses joueuses une réponse originale ou intéressante. Lorsque quelqu'un propose quelque chose, il valide quasi systématiquement. Il n'attend pas une "bonne réponse", il a attend juste une réponse cool. Cela nous dispense d'être malins, ou plutôt, cela étend les armes dont nous pouvons user : astuce, mais aussi créativité.

Si les PJ renoncent à une option par peur de perdre du temps alors que vous pensiez gérer cette option vite, accordez leur un avantage temporel sur le dossier qu'ils se sont fixés en priorité
Si on dit juste « je monte la garde » (sans décrire), ça foire pour peu que l'assaillant prenne un minimum de précautions

"+ Les carac, on ne sait pas toujours à quoi ça sert [réponse de Thomas : à peu de choses, hormis quelques bonus pour la plupart calculés à la création de personnage. ensuite, c'est un guide de roleplay et ça permet de suivre l'évolution des bonus]
"

Quand la joueuse fait un roleplay très convainquant, zappez le jet de loyauté

Quand les personnages sont arrivés près du pont, j'ai fait une description exhaustive des lieux, en précisant qu'il y avait comme une crinière qui dérivait au fil de l'eau. Le joueur de Vihèyekarne m'a fait répéter la description, ce que j'ai fait, en précisant à nouveau pour la crinière. C'était un indice pour deviner la présence du troll, suivant ma règle sur les descriptions : un élément très visible (ici, le pont est vétuste) et un élément discret (ici, la présence du troll caché). Les joueurs n'ont pas relevé l'élément discret et donc le premier à passer le pont s'est fait attaquer, mais j'ai à nouveau rappelé qu'ils auraient pu s'y attendre, vu qu'ils avaient vu la crinière du troll dépasser. Dans le cadre d'une campagne, cela constitue un apprentissage à la vigilance. Je me rends compte que ce principe de l'indice ne peut être juste que si je rappelle que j'avais mentionné l'indice une fois que le danger est révélé.

Au bout de quelques journées de survie, les joueuses peuvent activer des routines (je fais ce que je fais tous les soirs : montage du campement, récup de bois, posage de pièges...). Comptabiliser le temps que ça prend

Jouer son personnage

Chapitre jouer son perso : définir son perso par les carac

Dites aux joueuses : quoi que vous vouliez faire, il y a sûrement une magie ou une technologie qui le permet, il suffit juste de se renseigner et cela fera l'objet d'une péripétie ou d'une aventure

le drame et l'émotion ne reposent pas sur des mécaniques mais sur la confiance qu'on a en vous de faire sortir des figures humaines de cet amas de chiffres et de faits techniques

joueurs, faites les bruitages et les gestes de vos coups

Progression

Troc : la plupart des gens n’ont aucune idée de la valeur en caps d’un objet ou d’un service : ainsi acheter un entraînement fait aussi l’objet d’une négociation et il est le plus souvent payé en nature

faire une chose suffisamment longtemps malgré les contraintes (comme courir tous les jours) peut suffire à valider un entrainement (l’arbitre accorde alors de pouvoir courir sans perdre de PV)

Conseils

note sur le ruling not rules, player skill not character skill, forget game balance

ruling not rules : les règles sont incomplètes. Elles sont loin de couvrir tous les cas de figure. Le MJ ne doit pas hésiter à trancher en complétant avec ses propres règles.

il n'y a pas de limite à ce que peuvent tenter les grognards : il faut juste le traduire dans les règles

le style de jeu est à mi-chemin entre le sérieux/cohérent et la funhouse

la règle du nombre : toujours autant de monstres que de persos, voir deux fois plus, ou des bien gros l'arbitre doit imaginer des monstres de plus en plus fourbes et infects

pas de viol dans Ecorce

ce qu'on tire sur une table, on doit toujours le réinterpréter

attaquez sous tous les angles

réponds toujours aux questions, mais jamais de façon directe

toujours répondre « oui mais » aux questions des joueuses pour éviter de leur accorder des avantages trop facilement (éventuellement éviter de dire le « mais » tout de suite, le révéler plus tard)

Créer un guide de construction d'intrigue et d'environnement et de figurants qui reprenne tous les éléments des livres d'univers

tout part du jeu tactique. Et le jeu esthétique, moral ou social en émane

La tactique en impro : toujours avoir un coup d'avance : tour découpé en trois phases : concertation entre joueuses (et préparation du MJ), observation, conflit (le MJ peut aussi se préparer pendant la création de perso)

on est une équipe

"J'ai perfectionné mes techniques d'impro tactique. En gros, à chaque nouveau round, je décris une info évidente et une autre plus sous-entendue, l'équipe pose des questions, et quand un détail leur accroche l'oeil je dois lui donner de l'importance, c'est-à-dire que ce détail doit comporter son lot d'opportunités et de risques tactiques, être à la fois un mal et un bien potentiel (ainsi, les racines que j'avais décrites juste pour le décorum forestier et que les joueuses ont interprété comme un indice de possibilité de sortie), je me mets une feuille de route avec les infos importantes que je veux retenir pour la suite pour les conséquences qu'elles pourraient avoir, et roule. La résolution pousse aussi bien à l'impro, puisqu'en gros on est proche d'un ""toujours dire oui"" : les joueuses peuvent tenter (presque) n'importe quoi, soit je vais me laisser convaincre par leur argumentation, soit je vais proposer un trade-off, soit je vais proposer de lancer les dés. Ainsi, quand la joueuse de la pisteuse me demande si elle se rappelle des expérimentations qu'on a faites sur elle, j'ai demandé un jet de dé contre l'amnésie, et ça a donné le flash-back qui leur a apporté plein d'infos, et a motivé le retour en arrière pour trouver le bloc de chirurgie.

La dernière technique, c'est valider l'expertise de l'équipe. Quand je décris des racines, le joueur du guerrier me demande la taille, je dis qu'elles sont petites, alors il me dit que ce sont des racines de surface car les racines profondes sont de grosse taille, donc ça impliquait que la surface était proche et qu'il fallait tenter une sortie par là d'où venaient les racines. Dans mon for intérieur, j'étais en désaccord, mais j'ai quand même acté. Bon, j'ai un peu twisté le truc quand même, car si j'ai accordé le fait qu'on pouvait déblayer pour arriver à des arbres, j'ai improvisé le fait que c'était pas des arbres de surface, mais des arbres qui avaient poussé dans un nouveau niveau de labo."

Validez la joueuse experte mais contournez son champ d’expertise

Donnez corps aux craintes des joueuses mais à contretemps

gérer en sandboxing qui suive les initiatives des joueuses

On demande aux joueuses quelle est l’aventure en cours de leurs personnages

Si l’aventure nécessite beaucoup de matos, celui-appartient à des figurants

Faire un laïus sur la moralité

Décrire toute la zone dans le détail (avec un fait évident et un fait sournois) et imaginer tout ce qui peut se cacher derrière chaque détail (si on décrit une trappe, on doit se poser la question : « qui est-ce qui vit sous la trappe) ou se tenir prêt à y répondre une minute à l’avance

Décrire toute la zone dans le détail et imaginer tout ce qui peut se cacher derrière chaque détail (si on décrit une trappe, on doit se poser la question : « qui est-ce qui vit sous la trappe) ou se tenir prêt à y répondre une minute à l’avance

Le côté vétéran vient du ressenti des figurants : impressionnés, haineux, apeurés par le vide de ceux qui ont trop oublié

Vous jouez avec les joueuses, mais contre les personnages

écologie du donjon vs donjons abstraits, conceptuels ou horrifiques

20 sortes de crainte / respect qu’on peut montrer à un grognard*

Jeu tactique en impro et boussole logique

Conseil de RP : ajoutez de la texture

Faites beaucoup de bruitages à la bouche

Tout est signifiant : toutes les propositions débouchent sur une conséquence, un contenu

Tous les endroits sont dangereux

Cadrer comme dans un western spaghetti

Comment être un arbitre sévère mais juste

conseils pour faire du drame (notamment avec les servants)

Ecorce est un bac à sable : il y a plein de petites intrigues en cours que les personnages traversent
Si on veut créer un lieu étoffé (enclave, caravane, prison…), créer 6 PNJ au préalable (on peut en faire créer par les joueuses)

définir une communauté parce qui lui manque (une ressource qu'elle n'a qu'en quantité limitée et dont elle aurait besoin davantage) et ce qu'elle a en abondance (une ressource qui lui profite et lui assure une certaine prospérité mais qui peut attirer les jalousies et les convoitises) et une ressource qui pose problème (parce qu'elle est addictive, altère le comportement ou pollue l'environnement ou est produite selon des méthodes cruelles). Une communauté se définit aussi par un côté utopique et un côté dystopique, par la présence de leaders (officiels ou officieux) et de parias (officiels ou officieux), de végétaux vivants (cultivés ou sauvages), d'animaux et d'horlas (à visage découvert ou infiltrés)

dans une communauté, il y a toujours au moins deux courants de pensée différents

une communauté a toujours un passé tragique que tout le monde a oublié (ou déformé) sauf une ou deux personnes

une communauté a toujours une raison d'accueillir les étrangers, une raison de leur demander service, une raison de leur faire mal et une raison de s'en méfier

Une communauté est construite sur les ruines de quelque chose, et a construit quelque chose

J'ai utilisé ma règle : pour avoir une communauté crédible, décris au moins 6 figurants, et pour le coup j'ai limité la communauté à ces six figurants. j'ai demandé à chaque joueur d'en décrire un (et c'était chouette parce que du coup ils s'y sentaient liés, notamment j'ai bien senti qu'il s'est passé un truc quand Heidi, le figurant créé par le joueur de Vihèyekarne, est morte) et j'ai décrit les trois autres grâce à des tirages sur l'Almanach.

Les 8 quarts d'une journée : 1 Aube 2 Zénith 3 Crépuscule 4 Presque-nuit 5 Grasse-nuit 6 Noire-nuit 7 Nuit brune 8 Presque-aube

Un cri ou une détonation entraîne un jet de péripétie

Faites des intrigues simples : ce sont les péripéties qui nous intéressent

Si la joueuse experte vous reprend sur un détail de réalisme au titre de préserver son immersion, acceptez sa remarque mais demandez-lui (si vous pensez que c'est nécessaire) de s'investir en retour pour l'immersion des autres en accentuant ses efforts de roleplay

vérifiez les handicaps des personnages au moins une fois par séance !

Figurants

Insister sur le character design des figurants

faire tableau MJ Classes perso / limitations / religions / missions

Tous les figurants ont une part masculine, une part féminine

Les figurants sont aussi concernés par le choc mental, il y a donc des figurants tueurs, idolâtres ou hantés, mais les tueurs sont rares

attitude des figurants : méfiants face à PJ abois, compatissants face à PJ supplice (face à un groupe de PJ, on regarde l'état majoritaire du groupe)

open world : que chaque figurant ait une histoire (cf article dans Mener des parties de jdr)

Chaque figurant a une chance sur 20 de se rappeler d'un personnage

Pas besoin de créer un figurant comme si c'était des personnages (tirages de carac, de nature / malédiction / penchant, d'équipement…) : en réalité les figurants sont aussi simples que des monstres. Pour être encore plus précis, je t'avouerai que je ne crée jamais les stats des figurants, ni même des monstres, de prime abord. Je les crée seulement au moment où j'en ai besoin (par exemple, je ne tire les DV d'un monstre qu'à partir du moment où il est blessé).

Univers

"au sujet des joueurs qui ont lu le background :
on fera au plus simple : si en tant que joueur, tu te rappelles d'un truc, ton personnage en a connaissance aussi. Ce sera une manière de tester la plasticité de mes bacs à sable. "

limite-toi aux forêts et à la ruine, le reste tu l’expliqueras en route quand le besoin s’en fera sentir
Fais bien attention à comment tu présentes l’univers car en fonction de comment le voient les joueuses, l’aventure sera très différente

Pour débloquer des morceaux de background ou de conseils aux PJ, il faut enquêter, observer les figurants (surtout les adversaires), trouver un mentor ou réactiver ses souvenirs

Raréfiez les rencontres avec les horlas, pour garder une part de mystère et rester dans le registre du fantastique et non celui du merveilleux

évitez de donner des informations précises sur un objet/faction/monstre sans passer par l’entremise d’un figurant, d’un livre ou d’une archive, ou d’une rumeur : les persos sont amnésiques et n’ont pas une connaissance encycolopédique de millevaux (et pêrsonne n’en a)

Transmettre l’univers par le jeu et non par le méta-jeu

Épilogue

les grognards finiront-ils par réussir à prendre leur retraite où sont-ils éternellement condamnés à devoir affronter une adversité ? A l'arbitre de voir

Tables

Force : extérieur
générateur de noms en fonctions de la classe / nature / penchant
On reprend les tables de Marchebranche et autres tables de Millevaux en les adaptant
Les tables sont là pour vous mâcher le travail et non vous compliquer la tâche ! Si vous êtes assez d'expérience ou de préparation, passez-vous en.
Move de MC : quelqu'un aborde un personnage et lui demande s'il s'est acquitté de sa mission, de sa dette, ou lui en veut, ou l'aime… Et le personnage ne se rappelle de rien. Mensonge, erreur ou oubli ?
Rechercher les diagrammes et florilèges de situations in media res de Brand
Table aléatoire de liens entre deux factions
Faire une table qui ? Quoi ? Quand ? Comment ? Pourquoi ?
Prévoir des événements liés au climat
au lieu de faire des tables aléatoires classiques, faire des tables aléatoires avec des entrées à monter soi-même (ex : au lieu de dire un varou, dire un animal intelligent particulièrement hideux et doté d'intentions aussi malveillantes que cryptiques)
http://ptgptb.fr/mille-et-une-facons-de-partir-a-l-aventure (synthétiser les accroches d'aventure)
Table de monstre errant devient une table d'évènement : un résultat pour chaque entrée du d6
Type de ruines : un manoir, un supermarché, une centrale nucléaire, l'épave d'une station spatiale, un bunker, une fête foraine, un hôpital, un asile psy
Donner des codes chiffrés aux objets non identifiés pour y faire correspondre leur identification
Questionnaire d'écologie du donjon sous forme de table aléatoire
pour évaluer un risque, jeter un d6 de risque (avec d'éventuel malus selon les circonstances), de 1 bénéfique 2 bénéfique avec effets secondaires 3 neutre 4 nuisible 5 invalidant (physiquement ou mentalement) 6 mortel
Risque : 1 bénéfique 2 neutre 3 néfaste 4 handicapant 5 aliénant 6 mortel
un objet magique maudit qui empêche de mentir
Quand vous vous posez une question, jetez un dé pour avoir la réponse : 1-2-3 oui 4-5 non 6 bizarre. Ne doit pas être utilisé pour se demander si un personnage arrive à faire quelque chose, cela équivaudrait à un jet de compétence, chose qu'on veut à tout prix éviter dans ce jeu.
Objet : un pistolet en chair de poulet qui lance des dents humaines
faire une liste de vingt drogues
Ne tirez le dé oui-non-bizarre que lorsque ça ne dépend pas des personnages (sinon le dé devient un jet de compétence)
tatouage : des billes de plomb incrustées dans la peau, une pour chaque péché
Animal : un patou
Combat à mort pour rendre justice, un figurant supplie un PJ de le représenter
nul besoin de lire toutes les tables aléatoires avant de jouer
Objet hanté : un fer à cheval trouvé. Permet de dévier un sort une fois ou avoir une réussite automatique à un jet de dé au lieu d'un échec
véhicule : un tracteur custom
Toutes les tables au d6 : changer l'ordre pour que le plus haut score soit le plus bénéfique pour le PJ
mutation : aucune expression faciale
parchemin de sort : une page du manuscrit Voynich
du sang de rechange
Table périodique des éléments narratifs http://jamesharris.design/periodic/
"table des péripéties (un jet par quart) : Table des périls :

1 Mission
2 retirer 1-3 Passage, 4-6 Gardien
3 retirer 1-3 Challenge de roleplay, 4-6 Énigme

4 retirer 1-2 Piège, 3-4 surprise, 5-6 événement inattendu
5 Antagoniste
6 retirer 1-2 Récompense, 3-4 révélation, 5-6 retournement de situation

1 Ruines
2 Forêt
3 Oubli
4 Emprise
5 Égrégore
6 Horlas

1 Eau
2 Feu
3 Air
4 Terre
5 Forêt
6 Mouvement"

AVENTURES

Faction : personne ou groupe de personnes ou de créatures poursuivant un intérêt commun (avec de possibles dissensions)
Menace : phénomène non-intelligent qui peut faire pression (maladie, incident climatique, danger magique, technologie...)
Pour des aventures subtiles, effectuez deux tirages et mélangez le résultat.
Combinez aussi avec d'autres tables ou avec des éléments de contexte récupérés dans un autre livre de Millevaux.

11 Amnésie
Des personnes se réveillent sans souvenir récent, dans une situation délicate. Qui leur a effacé la mémoire, et comment ? Comment sont-ils arrivés là ? À qui peut-on se fier ? Comment se dépêtrer de cette situation ? Est-ce une mise en scène ? Est-ce qu'une révélation sur le phénomène de l'oubli se cache derrière tout ça ?

12 Base cachée
Des personnes découvrent un endroit secret où se prépare quelque chose de grave. Faut-il contrer ou détruire cet endroit, s'allier à eux, prévenir quelqu'un ou leur voler leurs ressources ?

13 Capturer
Des personnes doivent s'emparer d'un endroit, d'un objet ou d'une personne au cœur de la forêt qui est convoité ou protégé par une faction ennemie. Quelles ressources ? Les informations sont-elle fiables ? Y a-t-il des innocents sur place ?

14 Chantage
Une faction détient les souvenirs compromettants d'une personne et réclame de plus en plus de choses en échange de son silence. La faction est-elle liée à ce souvenir ? Y a-t-il d'autres chantages ? Le souvenir est-il réel ? Comment la faction se l'est-il procuré ?

15 Chasse à l'homme
Une faction pourchasse une personne. Est-ce pour l'appréhender, la juger, la tuer, la protéger ou pour le plaisir de la chasse ? Quels sont les moyens de la faction et de la proie ? Les motivations exactes de chacun ?

16 Concours
Un grand tournoi où tous les moyens sont bons. Quel est l'enjeu du concours ? Qu'arrivera-t-il au perdant ? Qu'espère le gagnant ? Quel est le piège ?

21 Course au trésor
Plusieurs factions sont en compétition pour mettre la main sur une relique de l'Âge d'Or en premier. Où se trouve le trésor ? Quelle est sa nature exacte ? En quoi consiste-t-il ? Qu'espère chaque faction ? Qui garde le trésor ?

22 Défense
Une faction doit défendre un passage ou un endroit contre une autre faction ou une menace. Pourquoi cette défense est-elle cruciale ? Quelles sont les motivations de l'attaquant et des défenseurs ? Quels sont les moyens de chacun ?

23 Déplacement
Des personnes se retrouvent dans un endroit inconnu. Qui les amené là ? Pour quelle raison ? Comment s'en échapper ? Est-ce le vrai monde, ou les forêts limbiques, ou un rêve, ou un enfer personnel créé par l'égrégore ?

24 Détournement
Les personnes sont à bord d'une caravane qui traverse la forêt, quand cette caravane est détournée par une faction. Quelle est la motivation exacte de ce détournement ? Y-a-t-il un autre danger au sein de la caravane ? Comment se comportent les passagers ?

25 Diplomatie
Les personnes doivent négocier avec une faction, mais elles sont mal préparées, et les coutumes et les attentes de la faction sont étranges. Y a-t-il une taupe au sein de l'équipe de négociation ? Leur échec est-il programmé, et pourquoi ? Que leur cache-t-on ?

26 Effraction
Les personnes doivent entrer dans un domaine protégé ou dangereux, s'emparer d'un trésor ou d'une personne, et repartir. Ou ne vaut-il mieux pas détruire ou transformer l'objet de l'effraction ? Quelles sont les défenses adverses ? La motivation exacte des personnes ? Leur commanditaire ? Quelle surprise les attend ?

31 Enquête
Les personnes enquêtent sur un crime ou une atrocité. Qui peut les renseigner ? Quels indices ? Quelles sont les fausses pistes ? Qui instrumentalise cette enquête ? Quel rôle l'oubli et l'égrégore jouent dans cette affaire ? Le crime en est-il vraiment un ?

32 Escorte
Les personnes doivent faire traverser la forêt à un objet ou une personne en toute sécurité. Quelle est la nature de leur précieuse cargaison ? Que se passera-t-il si elle est détruite ? Que leur cache-t-on ? Quelles sont les motivations des assaillants ?

33 Étrange
Un phénomène inexplicable perturbe la vie des gens, les personnes sont chargées de l'élucider. Est-ce lié à l'oubli, l'emprise ou l'égrégore ? Ou le fait d'une faction mystérieuse ? De quoi ce phénomène est-il le symptôme ? En quoi est-il lié aux personnes ?

34 Exploration
Les personnes explorent la forêt. Qu'espèrent-elles atteindre ? Ruines de l'âge d'or, horla légendaire, lieu hanté ? Qui veut les en empêcher ? Qui veut les prendre de vitesse ? Quels sont les dangers sur la route ? Quelle surprise les attend ?

35 Fauteurs de troubles
Une faction sème le désordre et l'anarchie. Une communauté charge des personnes de s'en débarrasser. Quelles sont ses libertés d'action ? Qui protège la faction ? Qui tire les ficelles ? De quoi cette menace est-elle un signe avant-coureur ?

36 Gestion
Les personnes doivent gérer une communauté, un clan ou une équipe de mercenaires. Sont-elles des fusibles ? Pourquoi leur a-t-on confié cette responsabilité ? Quelles sont les menaces ? Comment la communauté voit-elle ses nouveaux dirigeants ?

41 Grain de sable
Les personnes ont compris qu'une faction ennemie ourdit un plan machiavélique ? Comment vont-elle gérer cette information ? Que va faire cette faction pour les faire taire ? En quoi consiste le plan ?

42 Harcèlement
Les personnes sont la cible d'une attaque. Comment se protéger ? Pourquoi leur en veut-on ? Peut-être sont-ils porteurs sains d'un virus horla, transportent-ils un remède contre l'oubli à leur insu, ou veut-on les empêcher de couper des arbres sacrés.

43 Nettoyer la zone
Les personnes sont chargées de purger entièrement une forêt de ses horlas. Est-ce pour faciliter un défrichage ? Est-ce pour masquer la destruction d'une cible en particulier ? Quels sont les moyens de défense des horlas ? Les motivations des commanditaires ?

44 Portail
Un grand portail s'est ouvert vers les forêts limbiques, déversant horlas et autres menaces sur le monde. Les personnes sont chargées de gérer l'invasion et de refermer le portail. Qui a ouvert le portail ? Où mène-t-il exactement ? Que se passera-t-il de grave si on le referme ?

45 Pourchasser
Les personnes doivent pourchasser à travers la forêt une personne ou une faction ennemie après qu'elle ait commis un forfait, et la rattraper avant qu'elle ait rejoint sa base protégée. Quels sont les dangers auxquels les pourchassants ne sont pas préparés ? Quelles sont les protections et les complicités des fugitifs ? À qui profite le crime ? À qui profite le châtiment ?

46 Prison
Les personnes sont prisonnières d'une poche de forêt limbique, d'une prison ou d'un cauchemar. Elles doivent s'en échapper. Pourquoi sont-elles là ? Avec qui peut-on s'allier parmi les autres prisonniers et gardiens ? À qui ne faut-il surtout pas faire confiance ? Quelles sont les sécurités de la prison ? Qu'y a-t-il à l'extérieur ?

51 Quête
Les personnes doivent à tout prix trouver un objet rare et mystérieux (une relique, un espèce végétale, un horla unique) pour permettre à une faction d'endiguer une menace (l'emprise, l'égrégore, l'oubli, les horlas). Comment savoir où se trouve cet objet, et quelles sont ses véritables propriétés ? Que leur cache-t-on ? Quelles sont les factions ennemies ou concurrentes ?

52 Refuge
Des personnes se réfugient dans un abri au cœur de la forêt pour échapper à une menace. Mais cet abri cache une autre menace. Les deux menaces sont-elles liées ? Quelles sont leur nature ? Qui est déjà dans l'abri ? Ont-elles échoué ici par hasard ?

53 Ruines récentes
Les personnes découvrent qu'une communauté est tombé en ruines du jour au lendemain. Qu'est-il arrivé aux habitants ? Pourquoi ? Reste-t-il des fantômes ou des témoins ? En quoi ces ruines sont-elles liées aux personnes ? Avec l'égrégore, rien n'arrive jamais par hasard.

54 Chasse
Les personnes chassent un animal ou une créature à travers la forêt. Quelles sont leurs motivations exactes ? Les dangers sur la route ? La nature exacte du gibier, ses capacités ? Que se passera-t-il si le gibier est tué ou capturé ? Qui chasse les chasseurs ?

55 Secours
Les personnes ont reçu un message d'alerte d'une communauté isolée en forêt, et partent à sa rescousse. Qu'y a-t-il de trompeur avec ce message ? Quel danger pense courir la communauté ? En a-t-elle seulement conscience ? Quel danger réel court-elle ? Pourquoi les personnes sont-elles si motivée à voler au secours de la communauté ?

56 Survie
Les personnes sont perdues dans une forêt inconnue. Elles doivent chercher confort et nourriture dans un environnement mystérieux et hostile. Comment vont-elles retrouver leur chemin ? Quelles sont les autres factions présentes dans cette forêt ? Quelles menaces ? Que risque-t-on la nuit quand on monte un bivouac ? Que risque-t-on lorsqu'on se déplace ?

61 Trésor !
Les personnes explorent une forêt inconnue à la recherche d'un trésor, pour leur fin personnelle. Quelle fausse idée se font-elles sur le trésor ? Quels sont les dangers en route, comment le trésor est-il protégé, y a-t-il des factions concurrentes à leur insu ? Comment réagiront les personnes rencontrées sur la route à l'annonce que la forêt cache un trésor ? Comment les personnes réagiront si on les bombarde de questions ?

62 La Zone
Les personnes doivent traverser une forêt particulièrement dangereuse, qui grouille de menaces qui s'en prennent indifféremment à tout intrus. Que cherchent-elles à atteindre ? Pourquoi la Zone est-elle si dangereuse ? Qui faudra-t-il secourir en chemin ? Avec quelle faction louche faudra-t-il s'associer pour survivre ?

63 De l'autre côté de la barrière
Rejetez sur la table, mais inversez les rôles.

64 Faux souvenirs
Rejetez sur la table. Mais certaines personnes ont des motivations qui leur ont été implantées : souvenirs trafiqués, sorcellerie, oubli... Elles réaliseront plus tard qu'elles sont dans le mauvais camp.

65 Glissement d'opinion
Rejetez sur la table. Tout se transforme. Au cours de l'aventure, une menace va devenir un atout, un allié va devenir un ennemi, certaines factions vont sortir de leur neutralité ou de leur passivité.

66 Le mal, c'est le bien
Rejetez sur la table. Au cours de l'aventure, les factions qui semblaient bénéfiques cachent en fait de noires motivations. Les méchants sont en fait les gentils. Certains font du mal avec les meilleures intentions du monde, ou à leur insu. Et inversement, certaines menaces pourraient en réalité constituer un bienfait.

Inspirations :
La Grande Liste des Intrigues de Jeu de Rôle
Copyright ©1999, 2002 S. John Ross

TABLE DES THÈMES

1 Ruines
Notre monde en ruines, cataclysme, vestiges, reliques, matériel pourri, mœurs barbares, insécurité, pollution, loi du plus fort, société à reconstruire, retour à l'état primal.

2 Forêt
Invasion végétale, arbres, monde obstrué, faune et flore dantesque, détails forestiers, chasse, bûcheronnage, survivalisme.

3 Oubli
Amnésie, corrosion de la mémoire, souvenirs, passé, erreurs, mensonge, magie des souvenirs, perles de conscience, déjà-vus, Réminiscences, les souvenirs et les histoires valent de l'or.

4 Emprise
Transformation de l'humus en pétrole, décomposition accélérée, mutation, accélération des cycles, les êtres et les choses se transforment, les humains, animaux, végétaux, et minéraux se transmutent les uns en les autres, la vie et la mort sont devenues folles.

5 Égrégore
Nos émotions forment la magie, la magie transforme le monde, l'égrégore est du pétrole liquide, le pétrole est de l'égrégore solide, égrégore agrégée en perles de conscience, l'inconscient-collectif, cadavres riches en égrégore, contagion, bascule, peurs, superstitions, croyances, hantises.

6 Horlas
Créatures fruits de l'emprise et de l'égrégore, humains se transformant en horlas, êtres hermaphrodites, Jasmins, Satyres, Anciens, Déités Horlas, Mères-pétroles, Minotaure, Shub-Niggurath.

TABLE DES DÉTAILS FORESTIERS

Pour typer un figurant, un monstre ou un décor, combiner le résultat de la table avec son idée initiale.

1 Mammifère
11 Sanglier / Cochon
12 Cerf / Chevreuil / Cheval / Mouton / Bouc
13 Loup / Chien / Ours / Glouton
14 Chat sauvage / Lynx
15 Renard / Blaireau / Belette / Putois
16 Hérisson / Mulot / Taupe / Écureuil / Souris / Rat

2 Végétaux supérieurs
21 Arbre / Souche / Tronc / Chêne / Bouleau / Sapin / Orme / Saule
22 Lianes grimpantes ou rampantes
23 Buisson / Aubépine / Bruyère
24 Plante
25 Arbuste
26 Ronces / Orties

3 Partie de végétal supérieur
31 Fleur / Rose / Orchidée / Pétales
32 Fruit / Châtaigne / Gland / Cocotte / Baies
33 Branches / Rejets
34 Feuille / Feuilles mortes / Épines
35 Écorce / Peau / Sève / Résine
36 Racines / Radicelles

4 Oiseau
41 Hibou / Chouette
42 Corbeau
43 Bécasse / Moineau
44 Faisan / Grive / Perdrix
45 Faucon / Buse / Aigle
46 Chauve-souris

5 Rampants, vermine
51 Asticot / Ver / Larve / Chenille
52 Scolopendre / Mille-pattes / Serpent
53 Araignée / Acariens
54 Mouches / Papillon / Fourmis
55 Cloportes / Sauterelle / Scarabée
56 Tique / Puce / Gale

6 Végétaux inférieurs
61 Mousse / Sphaigne
62 Humus / Tourbe / Marais
63 Lichen
64 Guy / Cuscute / Orobanche / Autres parasites végétaux
65 Dionée / Droséra / Népenthès / Autre plante carnivore
66 Champignon / Mycose / Spores / Mycélium

Bestiaire

pour chaque monstre, faire une table d'attitude à 6 entrées (ou faire une table d'attitude globale, genre tableau avec d66, plus simple, fait des stat blocs de monstres plus simple)

bestiaire de 36 monstres pour les tirer au d66

bestiaire : faire des stats blocs autonomes (ie toutes les capacités sont décrites dans la page, nul besoin de se référer à une liste de capacités ailleurs), ou alors ne faire aucun stat bloc

Est-ce qu'on n'assignerait pas un niveau au monstre qu'après coup ? I.e chaque monstre peut être de n'importe quel niveau (il faut juste ajuster la description)

gérer l'emprise et l'égrégore comme des limons ou des gelées

animal : un ours

animal : une hyène

Bestiaire : fait-on des monstres sans stats ?

ne dites pas les carac de vos monstres aux joueuses mais laissez-les sous-entendre parce que sont les monstres dans la fiction (une couenne élevée signifie une grosse armure ou une grande agilité, un gros bonus attaque une grande rapidité ou une grande violence, un gros PV une grosse manne ou un caractère coriace)

Playlist

Bien sûr la playlist Millevaux.

playlist : Arckanum, Fran Marder

Sleep, Cathedral, Mammatus, divers albums de punk et de stoner...

Biblio

http://ptgptb.fr/action-dans-le-theatre-de-l-esprit

récupérer bestiaires Labyrinth Lord, ou bestiaires gratuits sur drivethru RPG

casus no création et technique fil osr crafting, dans les derniers posts on peut récupérer les dernières version du jeu Aux silencieuses Ruines

Voir E6, d'Yslaire

Black Hack : https://the-black-hack.jehaisleprintemps.net/french/

http://blog.trilemma.com/2017/08/resolution-awesome-or-tangible.html

lire Principia Apocryphia

Lire Ô Silencieuses Ruines

http://i.4cdn.org/tg/1506859962167.pdf

https://le-scriptorium.fr/jeux-de-role/portes-monstres-tresors/

lire LotFP_Referee_Book_(old_Grindhouse_Edition)

se renseigner sur les syndromes post-trau

http://blog.trilemma.com/2017/08/resolution-awesome-or-tangible.html

Références

"La Grande Liste des Intrigues de Jeu de Rôle
par S. John Ross, traduction Loïc Prot http://fudge.ouvaton.org/GrandeListe.html"

https://www.facebook.com/lebonecu/videos/1894377440803700/

http://ptgptb.fr/mille-et-une-facons-de-partir-a-l-aventure

https://crawl.develz.org/ (jeu vidéo)

Sombre

Centurion